INSTRUCTION MANUAL

SPACE HARRIER II™

SEGA®

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.

3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

IMPORTANT:
Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge

② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.

2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.

3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

WICHTIG:
Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.

② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".

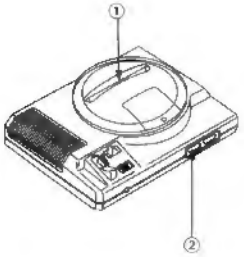
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:
Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.

② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.



Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

IMPORTANTE:
Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.

② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.

Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

IMPORTANTE:
Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.

② Collegate la Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort Kassetten. Gör om steg 1 – 3.

OBSERVERA:
Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är avstängd innan du sätter i en Mega Drive/Genesis Kassett.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll 1.

① Här sätter du in spelkassetten Mega Drive/Genesis.

② Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 1.

Space Harrier II™

The year is 6236. Space is your battlefield and destructive forces your enemy once again as Space Harrier confronts another crisis in Space Harrier II. Only this time, the call for help comes from somewhere deep in the universe, the 214th sector, which is light-years from your cruiser. However, you're armed with the "Cosmic gate," a special teleportation device, so you're there in moments. And what you see is disasterous.

Fantasyland is unrecognizable. What's clear are enemy forces, lots of them coming at you from everywhere. And there's only you and your laser. This is going to be a tough assignment at which to succeed whether your rapid fire is on or off. So follow the path to victory by staying out of the line of fire and shooting straight. It's a long and ugly road and the only ones who survive have the makings of a real hero.

Your objective is to survive twelve stages of intense combat with a horde of masterful foes. Outwit their strategy and you'll save Fantasyland from being blown to oblivion with you going along for the ride.

Space Harrier II™

Es ist das Jahr 6236. Der Weltraum ist Ihr Schlachtfeld und Sie stehen erneut den zerstörerischen Kräften Ihrer Feinde gegenüber, wenn Sie in Space Harrier II einer neuen Krise gegenüberstehen. Diesmal jedoch kommt der Hilferuf irgendwo aus der Tiefe des Universums, aus dem 214. Sektor, der Lichtjahre von Ihrem Kreuzer entfernt ist. Sie sind jedoch mit dem "Cosmic gate" (Tor zum Cosmos), einer speziellen Teleportations-Vorrichtung ausgerüstet, so daß Sie im Bruchteil eines Augenblicks dorthin gelangen können. Und was Sie dort zu sehen bekommen ist eine Katastrophe.

Fantasyland ist nicht mehr wiederzuerkennen. Keinen Zweifel lassen jedoch die feindlichen Streitkräfte aufkommen, die massenhaft aus allen Richtungen auf Sie eindringen. Und dann sind nur noch Sie da und Ihr Laser. Dies wird eine harte Aufgabe, bei der Ihr Erfolg davon abhängt, ob Ihr Schnellfeuer funktioniert oder nicht. Dann werden Sie den Sieg erringen.

Ihre Aufgabe ist es, zwölf Stufen eines heftigen Kampfes mit einer Horde ausgefuchster Widersacher zu überleben. Durchschauen Sie ihre Strategie und Sie werden Fantasyland vor dem Untergang bewahren, dem Sie allerdings, wenn Sie versagen, auch nicht entrinnen werden.

Space Harrier II™

Nous sommes en l'an 6236. L'espace est votre champ de bataille et des forces destructrices sont vos ennemies. Le Space Harrier, encore une fois, doit s'attaquer à d'autres crises dans le cadre du Space Harrier. Mais, cette fois-ci, l'appel de détresse vient d'un endroit lointain de l'univers, le 214ème secteur, qui se trouve à des années lumières de votre vaisseau. Toutefois, vous êtes armé de la "Porte Cosmique", un système spécial de téléportation qui vous rend sur les lieux en un instant. Et ce que vous voyez est désastreux.

Fantasyland est méconnaissable. Par contre ce qui est clair, c'est que des forces ennemies viennent vers vous de toutes parts. Et vous êtes seul avec votre laser. Votre mission va être difficile et dépend de la position sur On ou Off de votre canon rapide. Suivez le chemin de la victoire en restant en dehors de la ligne de feu et en tirant droit. Le chemin est long, horrible, mais celui qui y survit a l'étoffe d'un véritable héros.

Votre objectif est de survivre pendant 12 étapes à un combat contre une horde de maîtres adversaires. Déjouez leurs stratégies, et vous sauverez Fantasyland et vous même de l'oubli.

Space Harrier II™

Estás en el año 6236. El espacio es tu campo de batalla contra las fuerzas destructivas del enemigo. Space Harries se enfrenta a otra crisis en Space Harrier II. Sólo que esta vez la llamada de ayuda proviene de algún punto muy lejano del universo, del sector 214, que está a muchos años luz de tu nave. Sin embargo, tú estás armado con la "Puerta cósmica", que es un aparato especial de teleportación, por lo que puedes desplazarte allí en cosa de un instante. Pero, lo que ves es desastroso.

Fantasyland está irreconocible. Lo único que ves claro son las fuerzas enemigas, muchas de ellas, viniendo hacia tí desde todos los sitios. Y tú estás sólo con tu cañón de láser. Se te está planteando una misión difícil, en la que el éxito dependerá de si tienes o no activado tu fuego rápido. Sigue el camino hacia la victoria manteniéndote fuera del alcance de disparo y disparando tú mismo en línea recta. Es un camino largo y difícil, pero el que puede sobrevivir se convierte en un verdadero héroe.

Tu objetivo es sobrevivir doce etapas de intenso combate con las hordes de militantes diabólicos. Rómpeles su estrategia y salvarás Fantasyland de terminar explotando en piezas estando tú dentro.

Space Harrier II™

É l'anno 6236. Lo spazio è il tuo campo di battaglia e una volta ancora nei panni di Space Harrier dovrai lottare contro forze distruttive in Space Harrier II. Questa volta, però, l'aiuto verrà dal profondo dell'universo, dalla Sfera 214a, che si trova distante dalla tua navicella, anni luce. Comunque, tu sei in possesso del "Cosmic gate", un'apparecchio speciale di teleportazione che ti porterà sul luogo in un istante. Quello che vedrai sarà disastroso.

Fantasyland è irriconoscibile. Cosa certa è che forze nemiche ti vengono incontro e per attaccarti da tutte le parti. Per difenderti, ci sei tu ed il tuo laser. Questo incarico si stà presentando difficile da risolvere e tutto dipenderà dalla tua svelteza nello sparare. Quindi, segui la strada che ti condurrà alla vittoria, lieniti fuori mira e spara senza pietà. È una strada lunga e dura e solo quelli che sapranno sopravvivere hanno la stoffa del vero eroe.

Il tuo scopo è quello di sopravvivere dodici fasi di gioco piene di battaglie contro un'orgia di astuti avversari. Percepisci le loro strategie e salverai Fantasyland dalla distruzione.

Space Harrier II™

Det är år 6236. Rymden är ditt slagfält och destruktiva krafter är ännu en gång dina fiender när Space Harrier ställs inför en ny katastrofsituation i Space Harrier II. Skillnaden är att den här gången kommer nödropet långt ifrån universums sektor 214, ljusår från ditt rymdskepp. Men du har tillgång till en "Kosmisk grind", en speciell teleporterare och du är där på ett par sekunder. Och det du får se är katastrofalt.

Fantasyland är förvandlat till oegenkännlighet. Det enda du ser är fiendestyrkor som anfaller från alla håll. Du står ensam med din laser. Det verkar bli ett tufft uppdrag och vill du överleva är det bäst att du slår om till automateld. Slå dig fram mot segern genom att hålla dig ur eldlinjen och sikta rätt. Vägen dit är lång och grym och de enda som överlever är de verkliga hjältarna.

Ditt mål är att klara dig genom tolv nivåer av intensiva strider mot en hord av mäktiga fiender. Det gäller att du är smartare än de om du vill rädda Fantasyland från att sprängas rakt in i evigheten med dig som passagerare.

Take Control

Before you begin playing, learn which buttons control the moves and functions you'll rely on during game play.

Basic Functions of The Control Pad:

① **Directional Button (D-Button):**

- Operates selection arrow during mode setting.
- Moves Space Harrier in eight different directions.
- Selects characters for name entry.
- Selects stage of play.

② **Start Button**

- Starts game.
- Pauses screen during play.
- Resumes play.

Sreuerung

Ehe Sie mit dem Spiel beginnen, lernen Sie, mit welchen Tasten Sie welche Bewegungen und Funktionen auslösen, die Sie während des Spiels benötigen.

Grundfunktionen des Steuerelements:

① **Richtungstaste (R-Taste):**

- Bewegt den Auswahlpfeil während der Betriebsarten-Einstellung.
- Bewegt den Space Harrier in acht verschiedene Richtungen.
- Wählt die Schriftzeichen zur Namenseingabe.
- Wählt die Stufen des Spiels.

② **Start-Taste**

- Startet das Spiel.
- Ermöglicht eine Pause während des Spiels.
- Wiederaufnahme des Spiels.

Prenez les commandes

Avant de commencer, apprenez les fonctions et commandes de chaque bouton, elles vous seront utiles pendant le jeu.

Fonctions de base du bloc de commande:

① **Bouton directionnel (Bouton-D):**

- Il opère la flèche de sélection en mode réglage.
- Il déplace dans 8 directions différentes le Space Harrier.
- Il sélectionne les caractères pour l'entrée des noms.
- Il sélectionne l'étape du jeu.

② **Bouton de mise en marche**

- Commencement du jeu.
- Il fait une pause de l'image pendant le jeu.
- Il recommence le jeu.

Toma de control

Antes de empezar a jugar, aprende los botones que controlan los movimientos y funciones que te servirán durante el juego.

Pulsantiera

Prima di iniziare a giocare, impara quali sono le funzioni dei tasti che userai durante il gioco.

Kontrollpanel

Innan du börjar måste du lära dig vilka tangenter som styr de olika rörelser och funktioner du använder under spelets gång.

Funciones básicas del controlador:

① **Botón direccional (Botón D):**

- Opera la flecha de selección durante el ajuste de la modalidad.
- Mueve a Space Harrier en ocho direcciones distintas.
- Selecciona los caracteres para el registro del nombre.
- Selecciona la etapa del juego.

② **Botón de inicio:**

- Inicia el juego.
- Hace una pausa en la pantalla durante el juego.
- Reanuda el juego.

Funzioni di base della Pulsantiera:

① **Tasto Direzionale (Tasto-D):**

- Controlla la freccia di selezione durante la scelta del modo.
- Muove Space Harrier in otto direzioni diverse.
- Selezione delle lettere per la scelta di un nome.
- Selezione di fase di gioco.

② **Tasto d'Avvio:**

- Avvia il gioco.
- Pausa durante il gioco.
- Riprende il gioco.

Kontrollpanelens grundfunktioner:

① **Riktningstangent (D-tangent):**

- Styr pilen vid funktionsinställning.
- Flyttar Space Harrier i åtta olika riktningar.
- Väljer tecken för namn.
- Väljer spelnivå.

② **Starttangent**

- Startar spelet.
- Fryser skärmen under spelet.
- Återupptar spelet.

③ **Button A:**

- Fires laser.
- Selects from Option screen.
- Begins play.
- Selects Mode Selection screen.

④ **Button B:**

- Fires laser.
- Begins play.
- Operates exit during Mode Selection.

⑤ **Button C:**

- Fires laser.
- Begins play.
- Operates exit during Mode Selection.

③ **Taste A:**

- Feuert den Laser ab.
- Dient zur Wahl von der Options-Bildschirmanzeige.
- Beginnt das Spiel.
- Wählt die Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige.

④ **Taste B:**

- Feuert den Laser ab.
- Beginnt das Spiel.
- Verläßt während der Betriebsartenwahl die Funktion.

⑤ **Taste C:**

- Feuert den Laser ab.
- Beginnt das Spiel.
- Verläßt während der Betriebsartenwahl die Funktion.

③ **Bouton A:**

- Il actionne les rayons lasers.
- Il choisit parmi les écrans à options.
- Il commence le jeu.
- Il choisit la sélection de mode de l'écran.

④ **Bouton B:**

- Il actionne les rayons lasers.
- Il commence le jeu.
- Il opère la sortie en sélection de mode.

⑤ **Bouton C:**

- Il actionne les rayons lasers.
- Il commence le jeu.
- Il opère la sortie en sélection de mode.

③ **Botón A:**

- Dispara el láser.
- Efectúa selecciones de la pantalla de opciones.
- Inicia el juego.
- Selecciona la pantalla de selección de modalidad.

④ **Botón B:**

- Dispara el láser.
- Inicia el juego.
- Opera la salida durante la selección de modalidad.

⑤ **Botón C:**

- Dispara el láser.
- Inicia el juego.
- Opera la salida durante la selección de modalidad.

③ **Tasto A:**

- Spara i laser.
- Selezione da Option Screen (Schermo opzione.)
- Inizia il gioco.
- Seleziona Mode Selection (Selezione modo).

④ **Tasto B:**

- Spara i laser.
- Inizia il gioco.
- Attiva exit durante Mode Selection (Selezione di modo).

⑤ **Tasto C:**

- Spara i laser.
- Inizia il gioco.
- Attiva exit durante Mode Selection (Selezione modo).

③ **A-tangent:**

- Avfyrar laser.
- Väljer från optionsskärmen.
- Startar spelet.
- Visar funktionsskärmen.

④ **B-tangent:**

- Avfyrar laser.
- Startar spelet.
- För att lämna skärmen vid funktionsval.

⑤ **C-tangent:**

- Avfyrar laser.
- Startar spelet.
- För att lämna skärmen vid funktionsval.

Start Game

To begin game play, press the Start Button during the title screen and the screen will change to ALERT from FANTASYLAND. Next press either the Start Button or Button A, B, or C to advance to the next screen. Here, the name of the stage will appear on the screen. Press Button A, B, or C again and the name of the stage will begin to flash on and off, now the battle begins.

It's important to know the varying steges associated with starting the game for more options later.

Mode Selection

Press Start Button once the title screen appears. When the title screen is on, press Button A and the Mode Selection screen will appear.

Pause and Resume Play

During game play, should you wish to stop play momentarily, press the Start Button and the game will pause. To continue, press the Start Button again.

Beginn des Spiels

Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie während der Titelbildschirmanzeige die Start-Taste und der Bildschirm wechselt zu ALERT (Alarm) von FANTASYLAND. Als nächstes drücken Sie entweder die Start-Taste oder die Taste A, B oder C, um zur nächsten Bildschirmanzeige weiterzuschalten. Hier erscheint der Name der betreffenden Stufe auf dem Bildschirm. Drücken Sie Taste A, B oder C erneut und der Name der Stufe beginnt zu blinken und die Schlacht fängt an.

Es ist außerordentlich wichtig, die verschiedenen Stufen im Zusammenhang mit dem Starten des Spiels für später zu verwendende Optionen genau zu kennen.

Betriebsartenwahl

Drücken Sie die Start-Taste, wenn die Titelbildschirmanzeige erscheint. Wenn die Titelbildschirmanzeige vorhanden ist, drücken Sie Taste A und die Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige erscheint.

Pause und Wiederaufnahme des Spiels

Wenn Sie während des Spielverlaufs das Spiel vorübergehend unterbrechen wollen, drücken Sie die Start-Taste und das Spiel wird auf Pause geschaltet. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie die Start-Taste erneut.

Commencement du jeu

Pour commencer à jouer, pressez le bouton de mise en marche dès que vous voyez le titre sur l'écran. Alors apparaîtra sur l'écran ALERT à Fantasyland. Ensuite pressez le bouton mise en marche ou le Bouton A, B ou C pour accéder à l'image suivante. Appuyez de nouveau sur le Bouton A, B ou C et le nom de l'étape commencera à clignoter. Maintenant le combat peut commencer.

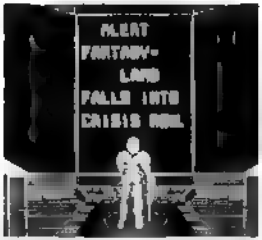
Il est important de connaître les diverses étapes pour avoir un maximum d'options par la suite.

Sélection de mode

Pressez le bouton de mise en marche lorsque le titre apparaît sur l'écran. Le titre étant sur l'écran, pressez le Bouton A, et la sélection de mode s'affichera.

Pause et résumé du jeu

Si en cours de partie vous décidez d'arrêter momentanément votre jeu, pressez le bouton de mise en marche et le jeu fera une pause. Pour le reprendre, il vous faudra presser de nouveau sur le bouton de mise en marche.



Inicio del juego

Para iniciar el juego, presiona el Botón de inicio durante la pantalla del título y la pantalla cambiará a la de ALERT desde FANTASYLAND Luego, presiona el Botón de inicio o el Botón A, B, o C para avanzar a la pantalla siguiente Presiona el botón A, B, o C de nuevo y el nombre de la etapa empezará a parpadear Ahora empieza la batalla

Es importante saber las etapas variables asociadas con el inicio del juego para poder tener más opciones más adelante

Selección de modalidad

Presiona el Botón de inicio una vez haya aparecido la pantalla del título. Cuando esté la pantalla del título, presiona el Botón A y aparecerá la pantalla de selección de modalidad.

Pausa y reanudación del juego

Durante el juego, si deseas detener momentáneamente el juego, presiona el Botón de inicio y se creará una pausa. Para continuar, presiona de nuevo el Botón de inicio

Per Avviare Il Gioco

Per avviare il gioco, premere il Tasto d'Avvio quando sullo schermo appare il titolo del gioco e sullo shermo cambierà da FANTASY-LAND a ALERT Dopo premere il Tasto A, B, o C per passare all'immagine seguente Ora apparirà sullo schermo il nome di fase di gioco Premere nuovamente il Tasto A, B, o C ed il nome di fase di gioco inizierà a lampeggiare. Inizia il gioco.

È importante sapere che le variazioni di fase di gioco sono associate con l'inizio di gioco per avere più opzioni in seguito

Selezione di Modo

Premere Tasto d'Avvio e sullo schermo apparirà il titolo Quando sarà visualizzato il titolo, premere il Tasto A e sullo schermo apparirà Mode Selection.

Pausa e Ripresa di Gioco

Durante il gioco, se si desidera di prendere una pausa, premere Tasto d'Avvio Per continuare il gioco, premere nuovamente il Tasto d'avvio.

Spelstart

Tryck på startlangenten så titelskärmen visas för att sätta igång spelet Skärmen ändras från ALERT till FANTASYLAND Tryck nu antingen på starttangenten igen eller någon av A-, B- eller C-tangenterna för att fortsätta till nästa skärm Nivåns namn visas på skärmen Tryck en gång till på A-, B-, eller C-tangenten så att nivånamnet börjar blinka Spelet börjar

Det är viktigt att du känner till de olika stegen när du startar spelet så att du kan välja senare

Funktionsval

Tryck på startlangenten så att titelskärmen visas. Tryck på A-tangenten medan titelskärmen syns Nu visas funktionsskärmen.

Frysning och återupptagning av spelet

Tryck på startlangenten medan du spelar om du vill avbryta spelet tillfälligt. spelet avbryts. Tryck en gång till på starttangenten när du vill fortsätta spela.

Move Space Harrier In Eight Different Directions

To move Space Harrier in eight different directions, press the D-Button in the desired direction and Space Harrier will follow. Up or down, left or right, etc.

Fire Laser

For constant firing power, press Button A, B, or C.

Screen Signals and Options

Get to know the screen signals which will inform you of gains and losses. Then, see the Mode Selection Screen to increase or decrease the game difficulty.

1. Highest Score
2. Score
3. Stage Level
4. Number of Lives

Bewegen Sie Space Harrier in acht verschiedene Richtungen

Um Space Harrier in acht verschiedenen Richtungen zu bewegen, drücken Sie die R-Taste in die gewünschte Richtung und Space Harrier folgt dieser Anweisung. Aufwärts oder abwärts, links oder rechts usw.

Abfeuern des Lasers

Um den Laser ununterbrochen abzufeuern, die Taste A, B oder C drücken.

Signale auf dem Bildschirm und Optionen

Während des Spiels gibt die Bildschirmanzeige Auskunft über verschiedene Gewinne und Verluste. Ferner können Sie auf einer Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige wählen und den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen oder vermindern.

1. Höchste bisher erreichte Punktzahl
2. Gegenwärtige Punktzahl
3. Stufenanzeige
4. Anzahl der Leben

Bougez le Space Harrier dans 8 directions différentes

Pour bouger le Space Harrier dans 8 directions différentes, vous devez pressez le Bouton-D dans la direction désirée, et le Space Harrier se déplacera vers le haut, vers le bas, la droite ou la gauche, etc.

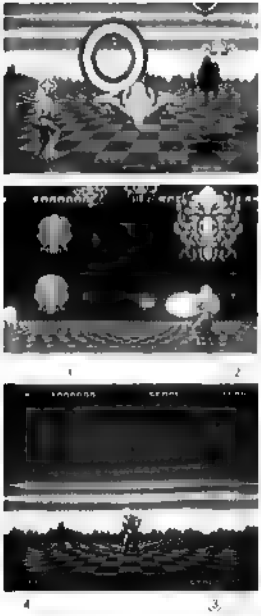
Tirer au laser

Pour une puissance de feu constante, pressez le Bouton A, B, ou C.

Signaux d'écran et options

Apprenez les signaux d'écran, ils vous informeront sur vos gains et pertes. Ensuite, consultez la sélection de mode d'écran pour augmenter ou diminuer les difficultés du jeu.

1. Score le plus élevé
2. Score
3. Niveau de l'étape
4. Nombres de vies



Mueve el Space Harrier en ocho direcciones distintas

Para mover el Space Harrier en ocho direcciones distintas, presiona el Botón D en la dirección deseada y Space Harrier te seguirá. Arriba o abajo, a la izquierda o derecha, etc

Disparo de láser

Para disponer de energía constante de disparo, presiona el botón A, B, o C

Señales de la pantalla y opciones

Conoce las señales de la pantalla que te informarán de las ganancias y de las pérdidas. Luego, mira la pantalla de selección de modalidad para aumentar o reducir el nivel de dificultad del juego.

1. Puntuación máxima
2. Puntuación
3. Nivel de la etapa
4. Numero de vidas

Per Muovere Space Harrier in Otto Direzioni Diverse

Per muovere Space Harrier in otto direzioni diverse, premere il Tasto-D nella direzione desiderata e Space Harrier si muoverà in quella direzione. In alto, in basso, a sinistra, a destra ecc

Per Sparare i Laser

Per sparare a ripetizione, premere Tasto A, B, o C

Schermo di Indicazioni e Opzioni

Impara a conoscere le indicazioni che appaiono sullo schermo, le quali ti informeranno dei punti guadagnati e di quelli persi. Dopo, per aumentare o per diminuire le difficolta di gioco, vedere Schermo di Selezione Modo

1. Punteggio piu alto
2. Punteggio
3. Fase di gioco
4. Numero di vite

Hur du rör Space Harrier i åtta olika riktningar

Tryck på D-tangenten i den riktning (åtta möjliga) du vill flytta Space Harrier. Space Harrier rör sig i den riktning du vill. Uppåt eller nedåt, till höger eller vänster osv

Avfyra laser

Tryck på A-, B- eller C-tangenten för automateld

Skärminformation och symboler

Ta reda på hur skärmsignalerna visar dina segrar och förluster. Titta sedan på funktionsskärmen för att öka eller minska svårighetsgraden.

1. Rekord
2. Poäng
3. Nivå
4. Antal liv

Number Of Lives

During game play you're given three lives for every stage. See the Option Screen to change this number. The number of lives available for play are indicated by Space Harrier illustrations in the lower left-hand corner. Every time you crash and die, you'll lose a life.

Score

Your score is kept and updated during game play. Every time you hit a target, you'll gain points. See the upper right-hand corner.

Highest Score

The current highest score is kept on-screen to encourage you to try harder and beat the reigning champ. See the upper left-hand corner.

Stage Level

Your current stage is indicated in the lower right-hand corner with a number from 1 to 12.

Game Ends

Your mission is completed when you successfully survive all twelve stages.

Game Over

The game ends when you lose all your lives during any one stage.

Anzahl der Leben

Innerhalb eines Spiels stehen Ihnen drei Leben für jede Stufe zur Verfügung. Wie Sie diese Anzahl ändern können, entnehmen Sie der Options-Bildschirmanzeige. Die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Leben wird durch die Anzahl der Abbildungen des Space Harriers in der linken unteren Ecke angezeigt. Jedesmal, wenn Sie abstürzen und sterben, verlieren Sie ein Leben.

Punktzahl

Ihre Punktzahl bleibt während des gesamten Spiels erhalten und wird auf den neuesten Stand gebracht. Jedesmal, wenn Sie ein Ziel treffen, erlangen Sie Punkte. Die Anzeige erfolgt in der rechten oberen Ecke.

Höchste Punktzahl

Die bisher erreichte Höchstpunktzahl wird auf dem Bildschirm ausgewiesen, um Sie zu noch höherer Leistung anzustacheln und den gegenwärtigen Champion zu entthronen. Die Anzeige finden Sie in der linken oberen Ecke.

Stufen-Nummer

Die gegenwärtige Stufe wird in der unteren rechten Ecke mit einer Zahl von 1 bis 12 angezeigt.

Spielende

Ihre Aufgabe ist erfüllt, wenn Sie erfolgreich alle 12 Stufen überstanden haben.

Spielabbruch

Das Spiel wird abgebrochen, wenn Sie in einer Stufe alle Ihre Leben verloren haben.

Nombre de vies

Durant le jeu, il vous est donné trois vies par étape. Consultez l'écran à options pour en changer le nombre. Le nombre de vies disponibles pour le jeu est indiqué dans la coin inférieur gauche des illustrations du Space Harrier. Chaque fois que vous vous écrasez et mourez, vous perdez une vie.

Score

Votre score est conservé et mis à jour pendant le jeu. Chaque fois que vous touchez une cible, vous gagnez des points. Regardez le coin en haut à droite.

Score le plus élevé

Le score en cours le plus élevé est en permanence visible sur l'écran pour vous encourager à faire mieux et battre le champion actuel. Regardez le coin en haut à gauche.

Niveau de l'étape

Votre étape en cours est indiquée dans le coin en bas à droite avec des chiffres allant de 1 à 12.

Fin du jeu

Votre mission est accomplie lorsque vous avez survécu aux douze étapes.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque vous avez perdu toutes les vies d'une étape.

Número de vidas

Durante el juego, dispondrás de tres vidas para cada etapa. Mira la pantalla de opciones para cambiar este número. El número de vidas disponibles para el juego se indican mediante las ilustraciones de Space Harrier en la esquina inferior izquierda. Cada vez que te estrellas y mueres, perderás una vida.

Puntuación

Tu puntuación se conserva y actualiza durante el juego. Cada vez que aciertas un objetivo, ganarás puntos. Mira la esquina superior derecha.

Puntuación máxima

La puntuación máxima actual se conserva en la pantalla para animarte a intentarlo con ánimo y ganar al campeón actual. Mira la esquina superior izquierda.

Nivel de la etapa

Tu etapa actual se indica en la esquina inferior derecha con un número del 1 al 12.

Terminación del juego

Tu misión se completará cuando sobrevivas con éxito las doce etapas.

Fin de juego

El juego finaliza cuando pierdes todas tus vidas en cualquier etapa.

Numero di Vite

Durante il gioco, tu hai tre vite per ogni fase d' gioco. Per cambiare questo numero, vedere Schermo Opzioni. Il numero di vite disponibili per un gioco, è indicato nell'angolo sinistro in basso di Space Harrier. Ogni volta che perdi durante una lotta perderai una vita.

Punteggio

Durante il gioco, il tuo punteggio sarà tenuto sempre aggiornato. Ogni volta che colpirai un bersaglio, guadagnerai un punto. Vedere l'angolo destro in alto.

Punteggio più alto

Il punteggio corrente più alto fatto è memorizzato e mostrato per incoraggiarti a fare del tuo meglio ed a guadagnare più punti. Vedere l'angolo sinistro in alto.

Fase di gioco

La fase di gioco corrente è indicata nell'angolo destro in basso con numeri da 1 a 12.

Fine di gioco

Tu finirai il gioco quando completerai con successo tutte le dodici fasi di gioco.

Game Over

È game over quando perdi tutte le tue vite durante una delle fasi di gioco.

Antal liv

Under spelet får du tre liv på varje nivå. Ta fram funktionsskärmen om du vill ändra denna siffra. Antalet liv Space Harrier har tillgång till visas av Space Harrier-figurerna längst ner till vänster. Varje gång du störtar och dör förlorar du ett liv.

Poäng

Din aktuella poäng visas hela tiden under spelet. Varje gång du träffar ett mål ökar din totalpoäng. Den visas överst till höger.

Rekord

Det gällande poängrekordet visas på skärmen för att ge dig kraft att kämpa hårdare för att besegra den regerande mästaren. Titta överst till vänster.

Nivå

Den nivå du befinner dig på visas längst ner till höger med ett tal mellan 1 och 12.

Avslutat uppdrag

Ditt uppdrag är över när du framgångsrikt har klarat dig igenom alla tolv nivåerna.

Game Over

Spelet är slut om du förlorar alla dina tre liv på samma nivå.

Mode Selection Screen

In order to increase your chances for winning, a Mode Selection screen is provided to let you change standard game settings. Press the Start Button to view the title screen. Now press Button A to view the screen and use your D-Button to select among the menus. To view the menus, press Button A.

To perform a SOUND TEST, select this menu and use your D-Button to choose which of the 19 tunes you'd like to hear. Press Button A, B, or C to hear the track. To exit this menu, select "Exit" with the D-Button and press Button A, B, or C to return to the Mode Selection screen.

Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige

Um Ihre Gewinnchancen zu erhöhen, gibt es eine Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige mit der es Ihnen möglich ist, die Standard-Einstellungen des Spiels zu ändern. Drücken Sie die Start-Taste, um die Titelbildschirmanzeige aufzurufen. Drücken Sie nun Taste A, um den Bildschirminhalt zu sehen und treffen Sie Ihre Wahl mit der R-Taste. Zum Aufrufen der Menüs drücken Sie Taste A.

Um einen SOUND TEST (Tontest) durchzuführen, dieses Menü wählen und die R-Taste zur Wahl eines der 19 Musikstücke verwenden, das Sie hören möchten. Drücken Sie Taste A, B oder C, um die betreffende Spur zu hören. Um dieses Menü zu verlassen, wählen Sie mit der R-Taste "Exit" und drücken die Taste A, B oder C, um zur Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige zurückzukehren.

Écran de sélection de mode

Pour augmenter vos chances de victoire, un écran de sélection de mode est à votre disposition pour vous permettre de changer les données standard du jeu. Pressez le bouton de mise en marche afin de voir le titre sur l'écran. Pressez alors le Bouton A pour visualiser l'écran et utilisez votre Bouton-D pour choisir dans le menu que vous verrez tout en appuyant sur le Bouton A.

Pour faire un test de son (SOUND TEST) sélectionnez ce menu et utilisez votre Bouton-D pour choisir lequel des 12 tons vous aimeriez entendre. Pressez le Bouton A, B, ou C pour en écouter la gamme. Pour quitter ce menu, sélectionnez "Exit" à l'aide du Bouton-D et appuyez sur le Bouton A, B, ou C pour revenir à l'écran de sélection de mode.

Pantalla de selección de modalidad

Para aumentar las oportunidades de ganar dispondrás de una pantalla de selección de modalidad para que puedas cambiar los ajustes normales del juego Presiona e Botón de inicio para ver la pantalla del título Luego, presiona el Botón A para ver la pantalla y empiea el Botón D para realizar la selección entre los menus. Para ver los menus, presiona el Botón A.

Para efectuar una prueba sonora (SOUND TEST), selecciona este menu y empiea el Botón D para seleccionar una de las 19 tonalidades que te gustaría oír Presionar el Botón A, B, o C para escucharla Para salir de este menu, selecciona "Exit" con el Botón D y presiona el botón A, B, o C para volver a la pantalla de selección de modalidad

Schermo di Selezione Modo

Allo scopo di aumentare le tue possibilità di vittoria, il gioco è provvisto dell opzione di selezione modo per darti la possibilità di cambiare il programma standard di gioco. Per visualizzare il titolo premere il Tasto d'avvio. Dopo premere Il Tasto A per visualizzare selezione modo e premere il Tasto-D per scegiere fra la lista Per visualizzare le liste premere il Tasto A.

Per sentire SOUND TEST selezionare questa lista e premere il Tasto-D per scegiere fra i 19 tipi d musiche che desideri ascoltare Per sentire la musica premere I Tasti A. B, o C Per cancellare questa lista. premere il Tasto-D e selezionare 'exit" e premere Tasti A. B, o C per tornare a Selezione Modo.

Funktionsskärm

För att öka dina segerchanser har du en funktionsskärm där du kan ändra standardinställningarna. Tryck på starttangenten för att titta på titelskärmen. Tryck sedan på A-tangenten så att skärmen visas och använd D-tangenten för att välja bland menyerna. Tryck på A-tangenten för att titta på menyerna

Välj SOUND TEST-menyn för att göra ett ljudtest och välj en av de 19 melodierna du vill lyssna på. Tryck på A-, B-, eller C-tangenten när du vill lyssna på melodin. För att lämna menyn väljer du ' exit ' med D-tangenten och trycker på A- B- eller C-tangenten för att gå tillbaka till funktionsskärmen

To change the DIFFICULTY level of the game, select this menu. Now you can change the number of lives available to Space Harrier during each stage. EASY—five lives. NORMAL—three lives. HARD—one life. To exit this screen, press Button A, B, or C to return to the Mode Selection screen.

To change the shooting function, select the RAPID-FIRE menu. Use the D-Button to select ON or OFF. When ON, shots will be fired continuously, as long as you press a button. When OFF, a shot will be fired every time you press a button. To exit this menu, push Button A, B, or C to return to the Mode Selection screen.

To change Space Harrier's flying DIRECTION, select this menu. Here you can reverse the up and down direction functions of the D-Button. Choose NORMAL or REVERSE with the D-Button. Depending on which is easier, NORMAL will move Space Harrier up when D-Button is pressed up, and down when pressed down. REVERSE is the opposite. To exit this screen, press Button A, B, or C to return to the Mode Selection screen.

Um den SCHWIERIGKEITSGRAD des Spiels zu verändern, wählen Sie GAME LEVEL Bildschirmanzeige. Nun können Sie die Anzahl der Leben wählen, die Spach Harrier in jeder Stufe hat. EASY—fünf Leben. NORMAL—drei Leben und HARD—ein Leben. Um diese Bildschirmanzeige zu verlassen, drücken Sie Taste A, B oder C, um zur Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige zurückzukehren.

Um die Schußfunktion zu verändern, wählen Sie das RAPID-FIRE Menu. Verwenden Sie die R-Taste, um ON (ein) oder OFF (aus) zu wählen. Wenn ON gewählt ist, wird ununterbrochen gefeuert. Wenn OFF gewählt wird, erfolgt mit jedem Druck auf eine Taste ein Schuß. Um dieses Menu zu verlassen, drücken Sie Taste A, B oder C, um zur Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige zurückzukehren.

Um die Flugrichtung des Space Harrier zu ändern, das DIRECTION-Menu wählen. Hier können Sie die Aufwärts-und Abwärtsrichtungs-Funktionen der R-Taste umkehren. Wählen Sie die Positionen NORMAL oder REVERSE (Umkehrung) mit der R-Taste. Abhängig davon, was Ihnen leichter fällt, bewegt sich das Spach Harrier in der Stellung NORMAL aufwärts, wenn die R-Taste aufwärts gedrückt wird, und abwärts, wenn sie abwärts gedrückt wird. In der Stellung REVERSE erfolgt die Bewegung umgekehrt. Um diese Bildschirmanzeige zu verlassen, drücken Sie die Taste A, B oder C, um zur Betriebsartenwahl-Bildschirmanzeige zurückzukehren.

Pour modifier le niveau de difficulté (DIFFICULTY) du jeu, sélectionnez ce menu. Maintenant vous avez la possibilité de changer le nombre de vies disponibles au Space Harrier pendant chaque étape. Facile (EASY) — cinq vies, normal (NORMAL) — trois vies, difficile (HARD) — une vie. Pour enlever ce menu, pressez le Bouton A, B, ou C, et vous reviendrez à l'écran de sélection de mode.

Pour modifier la fonction coup de feu, sélectionnez le menu RAPID-FIRE. Utilisez le Bouton-D pour choisir ON ou OFF. Quand vous serez sur ON, les coups de feu seront en continu aussi longtemps que votre doigt pressera la touche. Quand vous serez sur OFF, un coup de feu partira à chaque fois que vous presserez la touche. Pour quitter ce menu appuyez sur le Bouton A, B, ou C afin de revenir à l'écran de sélection de mode.

Afin de changer la DIRECTION du vol du Space Harrier, sélectionnez ce menu. Ici vous pouvez inverser les fonctions de la direction haut et bas du Bouton-D. Choisissez NORMAL ou REVERSE (inverse) avec le Bouton-D. Suivant ce qui vous paraît le plus facile, NORMAL déplacera le Space Harrier en haut quand vous pressez le Bouton-D vers le haut et le déplacera en bas quand vous pressez celui-ci vers le bas. Pour quitter cet écran, appuyez le Bouton A, B, ou C afin de revenir à l'Ecran de Sélection de Mode.

Para cambiar el nivel de dificultad (DIFFICULTY) del juego, selecciona este menú. Ahora podrás cambiar el número de vidas disponibles para Space Harrier durante cada etapa EASY (Fácil): cinco vidas NORMAL: tres vidas, HARD (Difícil): una vida. Para salir de esta pantalla, presiona el Botón A, B o C para volver a la pantalla de selección de modalidad

Para cambiar la función de disparo, selecciona el menú de disparo rápido (RAPID-FIRE). Emplea el Botón D para selección ON u OFF. Cuando seleccionas ON, los disparos se producirán continuamente, mientras tengas presionado un botón. Cuando selecciones OFF, se producirá un solo disparo cada vez que presiones un botón. Para salir de este menú presiona el Botón A, B, o C para volver a la pantalla de selección de modalidad.

Para cambiar la dirección (DIRECTION) de vuelo de Space Harrier, selecciona este menú. Aquí podrás invertir las funciones de las direcciones hacia arriba y abajo del Botón D. Selecciona NORMAL o REVERSE con el Botón D. Dependiendo de lo que te sea más fácil, NORMAL moverá el Space Harrier hacia arriba cuando se presione hacia arriba el Botón D, y hacia abajo cuando se presione hacia abajo. La opción de RESERVE es lo opuesto. Para salir de esta pantalla, presiona el Botón A, B, o C para volver a la pantalla de selección de modalidad

Per cambiare il livello di DIFFICOLTÀ di gioco, seleziona questa lista. A questo punto, tu puoi cambiare il numero di vite disponibili a Space Harrier durante ogni fase di gioco. EASY — cinque vite, NORMAL — tre vite e HARD — una vita. Per cancellare questa lista e tornare a Selezione Modo, premere i Tasti A, B o C.

Per scegliere fra i tipi di sparo, selezionare la lista RAPID-FIRE. Usare il Tasto-D per selezionare ON oppure OFF. Quando selezioni ON, gli spari saranno ininterrotti per la durata di pressione del tasto. Quando selezioni OFF, ci sarà uno sparo per ogni volta che premi il tasto. Per cancellare questa lista e tornare a Selezione Modo, premere i Tasti A, B o C.

Per cambiare la DIRECTION di volo di Space Harrier, seleziona questa lista. Qui tu puoi invertire le funzioni di direzione alto-basso del Tasto-D. Per fare questo, scegliere NORMAL o REVERSE con il Tasto-D. NORMAL, farà muovere Space Harrier in alto quando si preme il Tasto-D verso l'alto ed in basso quando si preme il Tasto-D verso il basso. REVERSE si otterranno i risultati contrari. Per cancellare questa opzione e tornare a Selezione Modo, premere i Tasti A, B o C.

Välj menyn DIFFICULTY för att ändra spelets svårighetsgrad. Du kan nu ändra antalet liv som Space Harrier har tillgång till på varje nivå. EASY — fem liv, NORMAL — tre liv, HARD — ett liv. För att lämna menyn trycker du på A-, B- eller C-tangenten. Du går då tillbaka till funktionsskärmen.

Välj menyn RAPID FIRE för att ändra inställningen på ditt vapen. Välj ON eller OFF med D-tangenten. I läget ON skjuter du kontinuerligt när du trycker på någon tangent. I läget OFF skjuter du ett skott varje gång du trycker på en tangent. För att lämna menyn trycker du på A-, B-, eller C-tangenten. Du går då tillbaka till funktionsskärmen.

Välj menyn DIRECTION för att ändra Space Harriers flygriktning. Du kan nu byta plats på D-tangentens uppåt-och nedåtriktningar. Välj NORMAL eller REVERSE med D-tangenten. Beroende på vilket som är lättast i NORMAL-läget rör sig Space Harrier uppåt när du trycker på D-tangentens uppsida och nedåt när du trycker på nersidan. REVERSE fungerar tvärtom. För att lämna menyn trycker du på A-, B- eller C-tangenten. Du går då tillbaka till funktionsskärmen.

Now Make Your Move

There are twelve stages to survive in Space Harrier II. Luckily you can begin play in any given stage.

Stage Selection

To start play from any one of the twelve stages, press the Start Button during the Title Screen. Now press either the Start Button or Button A, B, or C. The title of the first stage will appear on-screen. Press the D-Button to the left or the right to advance to a different stage. The name of the stage will appear on-screen. To start play from the desired stage, press Button A, B, or C.

Bonus Stage

After safely surviving five stages, Space Harrier II will arrive at the Bonus Stage. Here, you'll board a flying saucer and fire away at the targets. You'll receive bonus points according to the number of targets you hit in an allotted time limit. At this time, you will not be attacked.

Beginnen Sie nun mit dem Spiel

Sie müssen mit dem Space Harrier II zwölf Runden überstehen. Glücklicherweise ist es Ihnen überlassen, mit welcher Runde Sie beginnen.

Auswahl der Stufe

Drücken Sie während die Titel-Bildschirmanzeige angezeigt wird, die Starttaste, um das Spiel von einer der zwölf Stufen aus zu beginnen. Nun drucken Sie entweder die Starttaste oder eine der Taste A, B oder C. Der Titel der ersten Stufe erscheint auf dem Bildschirm. Drucken Sie die R-Taste nach links oder rechts, um zu einer anderen Stufe vorzurücken. Die Bezeichnung der betreffenden Stufe erscheint auf dem Bildschirm. Um das Spiel mit der angezeigten Stufe zu beginnen, drucken Sie die Taste A, B oder C.

Bonus-Stufe

Nachdem Sie fünf Stufen überstanden haben kommt Space Harrier II an der Bonus-Stufe an. Hier besteigen Sie eine fliegende Untertasse und können auf die Ziele feuern. Sie erhalten Bonuspunkte entsprechend der Anzahl der Ziele, die Sie innerhalb einer bestimmten Zeit getroffen haben. In dieser Zeit werden Sie nicht angegriffen.

Maintenant jouez!

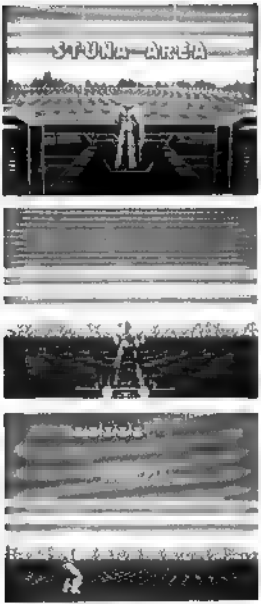
Il y a douze étapes à survivre dans le jeu Space Harrier. Heureusement vous pouvez commencer votre jeu à n'importe quelle étape donnée.

Sélection de l'étape

Afin de commencer le jeu à n'importe laquelle des douze étapes, pressez le bouton mise en marche lorsque vous êtes sur l'écran de titre. Maintenant appuyez soit sur le bouton de mise en marche soit sur le Bouton A, B, ou C. Le titre de la première étape apparaîtra alors sur l'écran. Pressez le Bouton-D à droite ou à gauche afin de vous diriger vers une étape différente. Le nom de l'étape apparaîtra sur l'écran. Pour commencer à jouer à une étape désirée, pressez le Bouton A, B, ou C.

Étape bonus

Aprés avoir survécu pendant cinq étapes, le Space Harrier arrivera dans une étape bonus. Ici vous serez à bord d'une soucoupe volante d'où vous pourrez tirer sur les cibles. Vous recevrez alors des points en bonus en fonction du nombre de cibles touchées dans un temps donné. Pendant cette période, vous ne serez pas attaqué.



Empieza ahora a moverte

Hay doce etapas para sobrevivir en Space Harrier II. Por suerte, podrás empezar a jugar en cualquier etapa.

Selección de etapa

Para empezar a jugar desde cualquiera de las doce etapas, presiona el botón de Inicio durante la pantalla del título. Luego, presione el Botón de inicio o el Botón A, B, o C. Aparecerá el título de la primera etapa en la pantalla. Presiona el Botón D hacia la izquierda o derecha para avanzar a una etapa distinta. El nombre de la etapa aparecerá en la pantalla. Para empezar a jugar desde la etapa deseada, presiona el Botón A, B, o C.

Etapa de puntos extra

Después de sobrevivir sano y salvo cinco etapas, Space Harrier llegará a la etapa de puntos extra (Bonus Stage). Aquí subirás en un platillo volante y dispararás a los objetivos. Recibirás puntos extra de acuerdo con el número de dianas acertadas en un límite de tiempo asignado. En esta etapa nadie te atacará.

Fai la tua mossa

In Space Harrier II, ci sono da superare dodici fasi di gioco. Ma, per tua fortuna tu puoi iniziare a giocare dalla fase di gioco che preferisci.

Selezione di Fase di gioco

Per iniziare il gioco dalla fase di gioco che si desidera, premere il Tasto d'Avvio quando compare il Titolo. Quindi premere il Tasto d'Avvio oppure i Tasti A, B o C. Il titolo della prima fase di gioco sarà visualizzato. Per cambiare la fase di gioco, premere a sinistra o a destra il Tasto-D. Il titolo apparirà sullo schermo. Per giocare la fase di gioco scelta, premere i Tasti A, B o C.

Bonus Stage

Dopo aver superato cinque fasi di gioco, Space Harrier arriverà a una fase di gioco soprannominata Bonus Stage. Qui ti troverai a bordo di un disco volante e sparerai a bersagli. A secondo del numero di bersagli che riuscirai a colpire in un tempo limite, guadagnerai punti in premio. In questa fase di gioco non verrai attaccato.

Själva spelet

Du måste överleva tolv nivåer i space Harrier II. Som tur är kan du börja på vilken nivå du vill.

Val av nivå

Tryck på starttangenten när titelskärmen visas för att börja spela på någon av nivåerna. Tryck sedan en gång till på starttangenten eller A-, B-, eller C-tangenten. Den första nivåns titel visas på skärmen. Tryck på D-tangentens högra eller vänstra sida för att gå vidare till en annan nivå. Nivåns namn visas på skärmen. Tryck på A-, B-, eller C-tangenten för att börja spela på den nivå du vill.

Bonusnivå

När du är i säkerhet efter att ha klarat dig genom fem nivåer kommer du till Bonusnivån. Du kliver ombord på ett flygande tefat och skjuter mot tavlorna. Du får bonuspoäng beroende på hur många tavlor du skjuter ner på en viss tid. Ingen anfaller dig under tiden.

Names of Stages

The twelve stages in Fantasyland are

1. Stage 1: Stuna Area
2. Stage 2: Fors Yard
3. Stage 3: Yees Land
4. Stage 4: Zero Polis
5. Stage 5: Copper Hill
6. Stage 6: Fallpyram

Bezeichnungen der Stufen

Die zwölf Stufen in Fantasyland sind

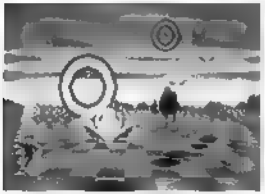
1. Stufe 1: Stuna-Gebiet
2. Stufe 2: Fors Yard
3. Stufe 3: Yees-Land
4. Stufe 4: Zero Polis
5. Stufe 5: Copper Hill
6. Stufe 6: Fallpyram

Noms des Étapes

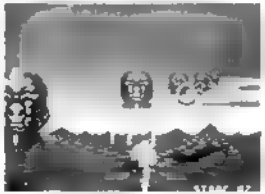
Les douze étapes dans Fantasyland sont

1. Étape 1: Stuna Area
2. Étape 2: Fors Yard
3. Étape 3: Yees Land
4. Étape 4: Zero Polis
5. Étape 5: Copper Hill
6. Étape 6: Fallpyram

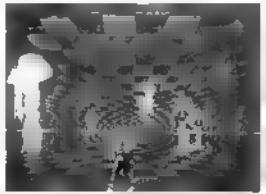
1



2



3



Nombres de las etapas

Las doce etapas de Fantasyland son

1. Etapa 1: Stuna Area
2. Etapa 2: Fors Yard
3. Etapa 3: Yees Land
4. Etapa 4: Zero Polis
5. Etapa 5: Copper Hil
6. Etapa 6: Fallpyram

Nomi delle Fasi di Gioco

Le dodici fasi di gioco di Fantasyland sono

1. Fase di gioco 1: Stuna Area
2. Fase di gioco 2: Fors Yard
3. Fase di gioco 3: Yees Land
4. Fase di gioco 4: Zero Polis
5. Fase di gioco 5: Copper Hill
6. Fase di gioco 6: Fallpyram

Nivåernas namn

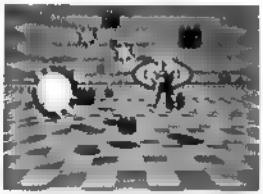
De tolv nivåerna i Fantasyland är

1. Nivå 1: Stuna Area
2. Nivå 2: Fors Yard
3. Nivå 3: Yees Land
4. Nivå 4: Zero Polis
5. Nivå 5: Copper Hill
6. Nivå 6: Fallpyram

4

5

6

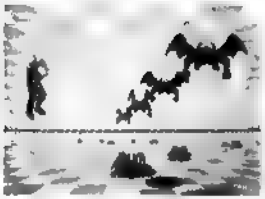


⑦ Stage 7: Craddha
⑧ Stage 8: Monark
⑨ Stage 9: Falcold
⑩ Stage 10: Hope City
Stage 11: Hell Peak
Stage 12: Hot Palace

⑦ Stufe 7: Craddha
⑧ Stufe 8: Monark
⑨ Stufe 9: Falcold
⑩ Stufe 10: Hope City
Stufe 11: Hell Peak
Stufe 12: Hot Palast

⑦ Étape 7: Craddha
⑧ Étape 8: Monark
⑨ Étape 9: Falcold
⑩ Étape 10: Hope City
Étape 11: Hell Peak
Étape 12: Hot Palace

7



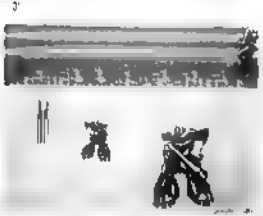
8

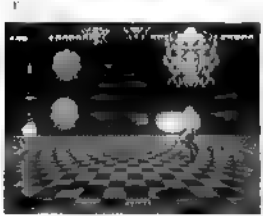
9

⑦ Etapa 7: Craddha
⑧ Etapa 8: Monark
⑨ Etapa 9: Felcold
⑩ Etapa 10: Hope City
⑪ Etapa 11: Hell Peak
⑫ Etapa 12: Hot Palace

⑦ Fase di gioco 7: Craddha
⑧ Fase di gioco 8: Monark
⑨ Fase di gioco 9: Felcold
⑩ Fase di gioco 10: Hope City
⑪ Fase di gioco 11: Hell Peak
⑫ Fase di gioco 12: Hot Palace

⑦ Nivå 7: Craddha
⑧ Nivå 8: Monark
⑨ Nivå 9: Felcold
⑩ Nivå 10: Hope City
⑪ Nivå 11: Hell Peak
⑫ Nivå 12: Hot Palace





Know The Score

Name Entry

At the end of the game, if you've scored within the top seven scores, then you can record your initials on the Name Recording Screen which will automatically appear.

Here's how

1 The letters of the alphabet will appear below the ranking. Move the D-Button to the left or the right to select your letter of choice. Press Button A, B, or C for the letter to appear on the ranking screen.

2 If you make a mistake when entering your initials, select the backwards arrow, then press Button A, B, or C to erase.

3 When finished, choose END, then press Button A, B, or C to return to the Title Screen.

Überblick über die Wertung

Namenseingabe

Wenn Sie am Ende des Spiels innerhalb der ersten sieben Wertungen liegen, können Sie Ihre Initialen in die Bildschirmanzeige zur Namensaufzeichnung eintragen, die automatisch erscheint.

Verfahren

1 Die Buchstaben des Alphabets erscheinen unterhalb der Ranganzeige. Bewegen Sie die R-Taste nach links oder rechts, um den Buchstaben Ihrer Wahl auszuwählen. Drücken Sie Taste A, B oder C, um den Buchstaben auf der Rangtabellen-Bildschirmanzeige erscheinen zu lassen.

2 Wenn Sie bei der Eingabe Ihrer Initialen einen Fehler gemacht haben, wählen Sie den Rückwärts-Pfeil und drücken Taste A, B oder C, um den Buchstaben zu löschen.

3 Am Ende wählen Sie END und drücken dann Taste A, B oder C, um zur Titel-Bildschirmanzeige zurückzukehren.

Connaître le score

Entrée des noms

A la fin du jeu, si vos résultas sont parmi les sept meilleurs, vous pourrez alors inscrire vos initiales sur l'écran de registre des noms qui apparaîtra automatiquement.

Voici comment

1 Les lettres de l'alphabet apparaîtront au dessous du classement. Bougez le Bouton-D vers la gauche ou la droite afin de choisir vos lettres. Ensuite appuyez sur le Bouton A, B, ou C pour faire apparaître vos lettres dans le classement.

2 Si vous faites une erreur en entrant vos initiales, sélectionnez la flèche pour revenir en arrière, puis poussez le Bouton A, B, ou C pour effacer.

3 Lorsque vous avez terminé, choisissez END, puis pressez le Bouton A, B, ou C pour revenir sur l'écran de titre.

Para saber la puntuación

Registro del nombre

Al terminar el juego, si has logrado una puntuación que está dentro de las siete mejores, podrás registrar tus iniciales en la pantalla de registro del nombre que aparecerá automáticamente

Cómo se hace

1 Las letras del alfabeto aparecerán debajo de las puntuaciones. Mueve el Botón D hacia la izquierda o derecha para seleccionar la letra que deseas. Presiona el Botón A, B o C para que la letra aparezca en la pantalla de puntuaciones.

2 Si cometes un error a introducir tus iniciales, selecciona la flecha que señala hacia atrás y presiona entonces el Botón A, B o C para borrarla.

3 Cuando hayas terminado, selecciona END, y presiona el Botón A, B, o C para volver a la pantalla del título.

Per Conoscere Il Punteggio

Nome Scelto

Alla fine del gioco, se tu hai fatto un punteggio fra migliori sette, puoi registrare le tue iniziali sul Name Recording Screen (registrazione nome) che apparirà automaticamente

Ecco come

1 Le lettere dell'alfabetto appariranno sotto la classifica. Per selezionare la lettera che si preferisce, premere a destra o a sinistra il Tasto-D. Per far apparire la lettera nella classifica, premere I Tasti A, B o C

2 Se, quando sceglì le iniziali dovessi sbagliare, muovere la freccia indietro e premere i Tasti A, B o C per cancellare

3 Dopo aver fatto la scelta, scegliere END e premere i Tasti A, B o C per tornare a Title Screen (Titolo).

Poäng

Namnprogrammering

Har du en av de sju högsta poängen när spelet är slut kan du slå in dina initialer på namnskärmen som visas automatiskt

Gör så här

1 Bokstäverna i alfabetet visas under rankinglistan. Välj bokstav genom att trycka på D-tangentens vänstra sida. Bokstaven tänds på rankinglistan när du trycker på A-, B- eller C-tangenten.

2 Använd den bakåtriktade pilen om du gör fel när du programmerar in dina initialer. Radera felet med A-, B- eller C-tangenten.

3 Välj END när du är klar. Tryck sedan på A-, B-, eller C-tangenten. Du går tillbaka till titelskärmen.

Space Enemies and Other Creatures

Here s a summary of your attackers physical characteristics and points value.

① **Rageref:**
20,000 points. Two varieties

② **Puti-Squilla:**
50.000 points. Descendent from Land of Dragons.

③ **Evil Starfish:**
Impossible to destroy

④ **Land-Shel:**
3.000 points. Shelled monster

⑤ **Actinioumus:**
3 000 points. Sea Anemone.

⑥ **Meca Adence.**
20,000 points. Descendent from Land of Dragons.

Weltraumfeinde und andere Kreaturen

Nachfolgend ein Überblick über die äußere Erscheinung Ihrer Angreifer und der erzielbaren Punktwerte

① **Rageref:**
20 000 Punkte. Zwei Arten

② **Puti-Squilla:**
50 000 Punkte. Abkömmling aus dem Land des Drachens.

③ **Evil Starfish:**
Kann nicht zerstört werden.

④ **Land-Shel:**
3 000 Punkte. Schalenmonster

⑤ **Actinioumus.**
3 000 Punkte. Seeanemone

⑥ **Meca Adence:**
20 000 Punkte. Abkömmling vom Land des Drachens

Ennemis de l'espace et autres créatures

Voici un résumé sur vos attaquants, leurs caractéristiques physiques et leur valeur en points.

① **Rageref:**
20 000 points. Deux variétés

② **Puti-Squilla:**
50 000 points. Descendent de la Terre des Dragons.

③ **Evil Starfish:**
Impossible de la détruire

④ **Land-Shel:**
3 000 points. Monstre enfermé dans un coquillage

⑤ **Actinioumus:**
3 000 points. Anémone de mer

⑥ **Meca Adence:**
20 000 points. Descendant de la Terre des Dragons.

Enemigos espaciales y otras criaturas

A continuación se da un resumen de las características físicas de tus enemigos y su valor en puntos.

(1) **Rageref:**
20 000 puntos. Dos variedades

(2) **Puti-Squilla:**
50 000 puntos. Descendiente de la Tierra de los Dragones

(3) **Evil Starfish:**
Imposible de destruir

(4) **Land-Shel.**
3.000 puntos. Monstruo con concha

(5) **Actiniaumus:**
3.000 puntos. Anémona de mar

(6) **Meca Adence.**
20 000 puntos. Descendiente de la Tierra de los Dragones

Nemici Spaziali e Altre Creature

Ecco le caratteristiche fisiche e rispettivi punti dei tuoi assalitori.

1. **Rageref:**
20.000 punti. Due Specie.

2) **Puti-Squilla:**
50.000 punti. Discendente da Land of Dragons

(3) **Evil Starfish:**
Impossibile da distruggere.

(4) **Land-Shel:**
3.000 punti. Mostro a conchiglia.

(5) **Actiniaumus:**
3.000 punti. Anemone di mare.

(6) **Meca Adence:**
20.000 punti. Discendente da Land of Dragons

Rymdfiender och andra varelser

Här är ett sammandrag av dina angripares utseenden och poäng.

1. **Rageref:**
20 000 poäng. Två varianter

(2) **Puti-Squilla:**
50 000 poäng. Härstammar från Land of Dragons

(3) **Evil Starfish.**
Omöjlig att förinta

4. **Land-Shel.**
3 000 poäng. Skaltörsett monster

(5. **Actiniaumus:**
3 000 poäng. Havsanemon

6 **Meca Adence:**
20 000 poäng. Härstammar från Land of Dragons

7 [redacted]
20 000 points. Survivor from Land of Dragons

8 **Pinnate Plants:**
3,000 points. Burns when shot.

9 **Crabbom:**
3,000 points. Crab.

10 **Bundle-Pipe:**
Impossible to destroy

11 **Cyborgman:**
20 000 points. Will attack from behind.

12 **Syura:**
20 000 points. Two varieties.

7 **Barbarian:**
20 000 Punkte. Überlebender vom Land des Drachens.

8 **Pinnate Plants:**
3 000 Punkte. Brennt, wenn abgeschossen.

9 **Crabbom:**
3 000 Punkte. Krabbe

10 **Bundle-Pipe:**
Kann nicht zerstört werden

11 **Cyborgman:**
20 000 Punkte. Greift von hinten an.

12 **Syura:**
20 000 Punkte. Zwei Arten

7 **Barbarian**
20 000 points. Survivant de la Terre des Dragons.

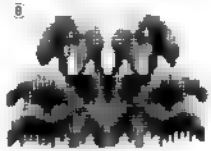
8 **Pinnate Plants:**
3 000 points. Se consument lorsqu'elles sont atteintes d'un coup de feu.

9 **Crabbom**
3 000 points. Crabe

10 **Bundle-Pipe:**
Impossible de les détruire

11 **Cyborgman:**
20 000 points. Attaque de dos.

12 **Syura:**
20 000 points. Deux variétés.



⑦ **Barbarian:**
20 000 puntos. Sobreviviente de la Tierra de los Dragones

⑧ **Pinnate Plants:**
3 000 puntos. Se quema cuando le acierta un disparo

⑨ **Crabbom.**
3.000 puntos. Krabba.

⑩ **Bundle-Pipe:**
Imposible de destruir

⑪ **Cyborgman:**
20 000 puntos. Ataca desde detrás

⑫ **Syura:**
20 000 puntos. Dos variedades.

⑦ **Barbarian:**
20.000 punti. Sopravissuto di Land of Dragons.

⑧ **Pinnate Plants:**
3.000 punti. Brucia quando viene sparato.

⑨ **Crabbom:**
3.000 punti. Granchio

⑩ **Bundle-Pipe:**
Impossibile da distruggere

⑪ **Cyborgman:**
20.000 punti. Attaccherà alle spalle

⑫ **Syura:**
20.000 punti. Due specie.

⑦ **Barbarian:**
20 000 poäng. Överlevande från Land of Dragons

⑧ **Pinnate Plants:**
3 000 poäng. Brinner upp när du skjuter ner dem.

⑨ **Crabbom:**
3 000 poäng. Krabba.

⑩ **Bundle-Pipe:**
Omöjlig att förinta

⑪ **Cyborgman:**
20 000 poäng. Anfaller bakifrån

⑫ **Syura.**
20 000 poäng. Två varianter

(13) **Demon Toad:**
20,000 points. Leaps into air and attacks.

(14) **Giddore:**
20,000 points. Bat-winged creature that crawls.

(15) **Ghost Armor:**
20,000 points. Dead ghost warrior.

(16) **Mad-totem:**
Impossible to destroy.

(17) **Obstree:**
5,000 points. Burns when shot.

(18) **Greek-Columnu:**
Impossible to destroy.

(13) **Demon Toad:**
20 000 Punkte. Springt in die Luft und greift an.

(14) **Giddore:**
20 000 Punkte. Kreatur mit Fledermaus-Schwingen,die kriecht.

(15) **Ghost Armor:**
20 000 Punkte. Toter Geisterkrieger.

(16) **Mad-totem:**
Kann nicht zerstört werden.

(17) **Obstree:**
5 000 Punkte. Brennt, wenn abgeschossen.

(18) **Greek-Columnu:**
Kann nicht zerstört werden.

(13) **Demon Toad:**
20 000 points. Saute en l'air et attaque.

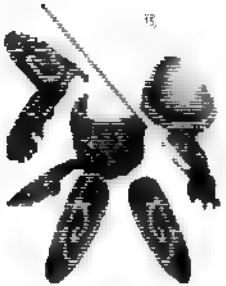
(14) **Giddore:**
20 000 points. Créature rampante aux ailes de chauve-souris.

(15) **Ghost Armor:**
20 000 points. Fantôme de guerrier mort.

(16) **Mad-totem:**
Impossible de le détruire.

(17) **Obstree:**
5 000 points. Se consume quand il est atteint par un coup de feu.

(18) **Greek-Columnu:**
Impossible de la détruire.



⑬ **Demon Toad:**
20.000 puntos. Salta al aire y ataca.

⑭ [illegible]
20 000 puntos. Criatura gruñente que tiene alas de murciélago.

⑮ **Ghost Armor:**
20.000 puntos. El fantasma de un guerrero muerto

⑯ [illegible]
Imposible de destruir

⑰ **Obstree:**
5.000 puntos. Se quema cuando le acierta un disparo

⑱ [illegible]
Imposible de destruir

⑬ **Demon Toad.**
20.000 punti Salta in aria e attacca.

⑭ **Giddore:**
20 000 punti Mostro a ali di pipistrello che cammina a quattro zampe.

⑮ **Ghost Armor:**
20.000 punti Guerriero fantasma.

⑯ [illegible]
Impossibile da distruggere

⑰ **Obstree:**
5.000 punti. Brucia quando viene colpito.

⑱ **Greek-Columnu:**
Impossibile da distruggere

⑬ **Demon Toad:**
20 000 poäng. Tar ett språng upp i luften och anfaller

⑭ **Giddore:**
20 000 poäng. Krypande varelser med fladdermusvingar

⑮ **Ghost Armor:**
20 000 poäng. Död spökkrigare

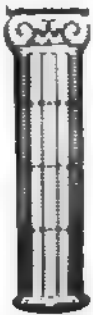
⑯ **Mad-totem:**
Omöjlig att förinta.

⑰ **Obstree:**
5 000 poäng. Brinner upp när du träffar

⑱ **Greek-Columnu:**
Omöjlig att förinta

⑯

⑰



⑱

The Stage Bosses

At the end of each stage, you'll have to confront a creature more loathsome and dangerous than anything you've encountered so far. This is the Stage Boss. Here's what to look for:

① **Stage 1:** 200 000 points.
Three Headed Tortoise. Shoots fireballs.

② **Stage 2:** 200 000 points.
Paranoiazum. Psycho balled tentacles.

③ **Stage 3:** 200 000 points.
Blizzard. Twisting body attack.

Die Bosse der Stufen

Am Ende jeder Stufe werden Sie mit einer Kreatur konfrontiert, die noch abscheulicher und gefährlicher ist, als alles, was Ihnen bisher begegnet ist. Dies sind die Bosse der Stufen und so sehen sie aus.

① **Stufe 1:** 200 000 Punkte
Dreiköpfige Schildkröte. Schießt Feuerkugeln.

② **Stufe 2:** 200 000 Punkte.
Paranoiazum. Tentakeln aus Psychokugeln.

③ **Stufe 3:** 200 000 Punkte
Bilzzard. Drehende Körperangriffe.

L'étape des chefs

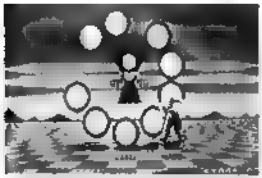
A la fin de chaque étape, vous aurez à confronter une créature beaucoup plus répugnante et dangereuse que tout ce que vous avez rencontré jusqu'à maintenant. C'est l'étape des chefs. Voici ce que vous trouverez.

① **Étape 1:** 200 000 points
Tortue à trois têtes. Elle tire des balles de feu.

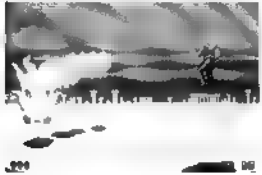
② **Étape 2:** 200 000 points
Paranoiazum. Tentacules à balles psychologiques.

③ **Étape 3:** 200 000 points
Blizzard. Attaque en tortillant le corps.

②



③



Los jefes de las etapas

Al final de cada etapa tendrás que enfrentarte a una criatura más temible y peligrosa que ninguna otra encontrada hasta el momento. Esta criatura es el jefe de la etapa. A continuación verás cómo son estos jefes.

① **Etapa 1:** 200.000 puntos. Tortuga de tres cabezas. Dispara bolas de fuego.

② **Etapa 2:** 200.000 puntos. Paranoiazum. Tentáculos circulares psíquicos.

③ **Etapa 3:** 200.000 puntos. Blizzard. Ataca retorciendo el cuerpo.

I Boss delle Fasi

Alla fine di ogni fase di gioco, tu dovrai vedertela con una creatura più potente e più pericolosa di tutte quelle che hai incontrato in quella fase di gioco. Questo è il Boss. Ecco di chi devi fare attenzione:

① **Fase di gioco 1:** 200 000 punti. Tartaruga a tre teste. Spara palle infiammate.

② **Fase di gioco 2:** 200 000 punti. Paranoia. Tentacoli a palla che distruggono la psiche.

③ **Fase di gioco 3:** 200 000 punti. Bufera di neve. Attacca con movimento rotativo.

Bossen

slutet av varje nivå måste du kämpa mot en varelse, ännu mer fruktansvärd och farlig än något annat du stött på hittills. Han är nivåns boss. Se upp för de här:

① **Nivå 1:** 200 000 poäng. Trehövdad sköldpadda. Avfyrar eldklot.

② **Nivå 2:** 200 000 poäng. Paranoiazum. Psykiska, kulförsedda tentakler.

③ **Nivå 3:** 200 000 poäng. Blizzard. Virvlande attack.

4 **Stage 4:** Neo-Dom. Group attack (each) 30,000 points

5 **Stage 5:** Manticchora. Huge winged creature 200,000 points

6 **Stage 6:** Wizard. Creates bodies within one body 200,000 points

4 **Stufe 4:** Neo-Dom. Gruppenangriff (jeweils) 30 000 Punkte

5 **Stufe 5:** Manticchora. Riesige geflügelte Kreatur 200 000 Punkte.

6 **Stufe 6:** Zauberer. Erzeugt Körper innerhalb eines Körpers 200 000 Punkte

4 **Étape 4:** Neo-Dom. Attaque en groupe (chaque) 30 000 points

5 **Étape 5:** Manticchora. Énorme créature ailée 200 000 points

6 **Étape 6:** Sorcier. Il crée plusieurs corps avec un seul. 200 000 points

⑤

④ **Etapa 4:** Neo-Dom. Atacan en grupo
(cada uno) 30.000 puntos.

⑤ **Etapa 5:** Mantichora. Gran criatura alada.
200 000 puntos.

⑥ **Etapa 6:** Wizard. Se multiplica sorprendentemente
200 000 puntos.

④ **Fase di gioco 4.** Neo-Dom. Attaccano in gruppo
(per ognuno) 30.000 punti

⑤ **Fase di gioco 5:** Mantichora. Mostro alato di grosse dimensioni.
200 000 punti.

⑥ **Fase di gioco 6:** Mago. Ha il potere di moltiplicarsi
200.000 punti.

④ **Nivå 4:** Neo-Dom. Gruppanfall (each) 30 000 poäng för varje

⑤ **Nivå 5:** Mantichora. Enorma bevingade odjur
200 000 poäng.

⑥ **Nivå 6:** Wizard. Delar sig i flera
200 000 poäng.

6

⑦ **Stage 7:** Medusa. Moving slowly it changes shape
200,000 points

⑧ **Stage 8:** 200.000 points each
Neo Tmos. Splits its body to attack

⑨ **Stage 9:** 100.000 points.
Cragon. Shoots min-cragon during attack

⑦ **Stufe 7:** Medusa. Bewegt sich langsam, wechselt die Form.
200 000 Punkte

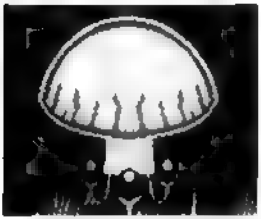
⑧ **Stufe 8:** **(jeweils)** 200 000 Punkte.
Neo Tmos. Teilt seinen Körper zum Angriff

⑨ **Stufe 9:** 100 000 Punkte
Cragon. Schießt während des Angriffs kleine Cragons.

7 **Étape 7:** Méduse. Elle change d'apparence en se dépaçant lentement
200 000 points.

⑧ **Étape 8:** **(chaque)** 200 000 points.
Neo-Tmos. Divise son corps pour attaquer

⑨ **Étape 9:** 100 000 points
Cragon. Il tire sur des mini-cragons pendant l'attaque



Etapa 7: Medusa. Se mueve lentamente y cambia de forma 200 000 puntos.

Etapa 8: 200.000 puntos (cada uno).
Neo Tmos: Divide su cuerpo para atacar

Etapa 9: 100 000 puntos
Cragon: Dispara minicragones durante el ataque

Fase di gioco 7: Medusa. Si trasforma muovendosi lentamente
200 000 punti.

Fase di gioco 8: 200 000 punti.
Neo Tmos: Si divide per attaccare.

Fase di gioco 9: 100 000 punti.
Cragon: Quando attacca spara mini-cragon

Nivå 7: Medusa: Rör sig långsamt medan hon ändrar gestalt
200 000 poäng.

Nivå 8. 200 000 poäng för varje
Neo Tmos: Splittar sin kropp och anfaller

Nivå 9: 100 000 poäng.
Cragon: Avfyrar Mini-cragon vid [redacted].

⑩ **Stage 10:** Binzbean. 20-sided spaceship. 200 000 points

⑪ **Stage 11:** Rock-face. Divides into four segments. 200 000 points.

⑫ **Stage 12:** 200,000 points. Cthugha. Stronger than Blizzard.

⑩ **Stufe 10:** Binzbean. 20-flächiges Raumschiff. 200 000 Punkte

⑪ **Stufe 11:** Felsengesicht. Teilt sich in vier Segmente. 200 000 Punkte.

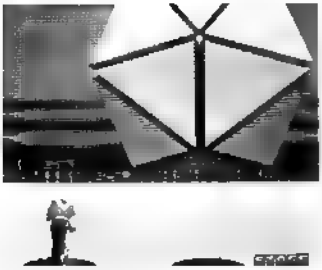
⑫ **Stufe 12:** 200 000 Punkte. Cthugha. Stärker als Blizzard.

⑩ **Étape 10:** Binzbean. Vaisseau spatial à 20 côtés. 200 000 points.

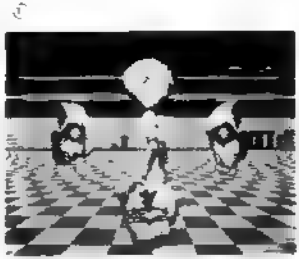
⑪ **Étape 11.** Face-Roc. Elle se divise en quatre segments. 200 000 points.

⑫ **Étape 12:** 200 000 points. Cthugha. Plus fort que Blizzard.

⑩



⑪



⑫

⑩ **Etapa 10:** Binzbean: Nave espacial de 20 lados.
200.000 puntos.

⑪ **Etapa 11:** Cararroca: Se divide en cuatro partes.
200.000 puntos.

⑫ **Etapa 12:** 200.000 puntos.
Cthugha: Es más fuerte que Blizzard.

⑩ **Fase di gioco 10:** Binzbean. Navicella spaziale a 20 lati
200 000 punti

⑪ **Fase di gioco 11:** Faccia di pietra. Si divide in quattro
200.000 punti

⑫ **Fase di gioco 12:** 200.000 punti.
Cthugha: Più potente di Bufera di neve

⑩ **Nivå 10:** Binzbean. 20-sidigt rymdskepp
200 000 poäng.

⑪ **Nivå 11:** Rock-face. Delar sig fyra delar
200 000 poäng.

⑫ **Nivå 12:** 200 000 poäng
Cthugha. Starkare än Blizzard

Helpful Hints

- Here's the last bit of help we can give you for your upcoming battle
- The enemy moves very quickly. Never take your eyes off of them and be careful of the distance between you and them
- The enemies' shots are big. When they are far away the shots look small, but when they are nearer to Harrier, they will enlarge
- Look for weak points in Stage Bosses and shoot towards them
- When Harrier starts running, he can't be stopped.
  Be careful of obstacles in your path like columns.

Nützliche Hinweise

- Hier nun die letzte Hilfe, die wir Ihnen vor Ihrer Schlacht geben können
- Die Feinde bewegen sich sehr schnell. Lassen Sie sie niemals aus den Augen und halten Sie eine ausreichende Entfernung zwischen ihnen und sich ein
- Die Schüsse der Feinde haben eine große Ausdehnung. Wenn Sie weit entfernt sind, sehen sie klein aus, aber je näher sie an Harrier herankommen, desto größer werden sie
- Achten Sie auf die Schwachpunkte der Stufen-Bosse und schießen Sie auf sie
- Wenn der Harrier zu fliegen begonnen hat, kann er nicht mehr anhalten. Achten Sie sorgfältig auf Hindernisse in Ihrem Weg wie z.B. Säulen

Conseils utiles

- Voici les derniers conseils avant la bataille.
- Les ennemis avancent très rapidement. Gardez les en vue et faites attention à la distance entre vous et eux
- Les coups des ennemis sont puissants. Quand vos adversaires sont loin, leurs coups semblent faibles, mais ils gagnent en puissance quand ils s'approchent du Harrier
- Cherchez les points faibles dans l'étape des chefs et tirez dans leur direction
- Quant le Harrier commence à courir, il ne peut pas être arrêté. Sur votre chemin, faites attention aux obstacles comme les colonnes par exemple.

Consejos útiles

- He aquí la poca ayuda que podemos darte para la batalla que te espera.
- El enemigo se mueve con rapidez. Nunca los pierdas de vista y ten cuidado con la distancia entre tú y ellos.
- Los disparos de los enemigos son grandes. Cuando están lejos, los disparos parecen pequeños, pero a medida que se aproximan a Harrier se hacen mayores.
- Busca los puntos débiles de los jefes de etapa y dispara a estos puntos.
- Cuando Harrier empieza a correr, no podrás pararlo. Ten cuidado con los obstáculos del camino, como por ejemplo de las columnas.

Consigli Utili

- Ecco l'ultimo aiuto che ti possiamo dare per le battaglie
- Il nemico è veloce. Tienti sempre pronto e assicurati di tenere le distanze fra te e loro
- I nemici sparano forte. Quando sono lontani gli spari sembrano deboli ma quando si avvicinano a Harrier gli spari aumetano di potenza e naturalmente di raggio
- Cerca di capire i punti deboli dei Boss di Fase di gioco e spara nella loro direzione
- Quando Harrier inizia a correre, lui non può essere fermato. Attento agli ostacoli che incontri nel percorso come colonne

Tips

- Det här är den sista hjälpen du får innan striden börjar
- Fienden rör sig blixtsnabbt. Ta aldrig ögonen från dem och låt dem inte komma för nära
- Fiendens projektiler är stora. De ser små ut på håll men blir större när de närmar sig Harrier
- Ta reda på Bossarnas svaga punkter och sikta på dem
- När Harrier börjar springa går det inte att stoppa honom. Se upp för hinder i vägen, som t. ex pelare

HANDLING THE MEGA DRIVE/ GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/ GENESIS SYSTEM

For Proper Usage

1. Do not get wet!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

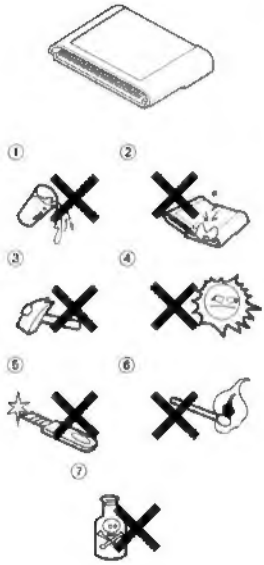
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGES

Mega Drive/Genesis Cartridge är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

©SEGA